

JOUEUR 2

* Matin

- Ajout du joueur qui commence (et donc la case en plus)
- Plateau avec l'apparition des cartes aléatoires
- key, faml, son contrôleur et son modèle sont dynamiques pour adapter la clef à la taille de la grille
- base de données d'images d'animaux

* Après-midi

- Fenêtre pour le choix des configurations de jeu
- Fenêtre ACCUEIL : visuel terminé
- Page GAME OVER et contrôleur associé
- Logique du jeu en tour par tour
- Limitation du nombre de méts que peut deviner le GUESSER (en fonction du nombre donné par le SPY)
- Affichage du GAME OVER lorsqu'on clique sur la case none
- Dets interdits mis au propre
- Synchronisation des vues des plateaux du SPY et du GUESSER (design pattern OBSERVER)

* Objectifs pour le Jour 3

- Page WIN @ contrôleur associé
- Affichage de la page WIN lorsqu'une équipe gagne
- Visuel page CONFIG
- Visuel page GUESSER
- Visuel page SPY
- Boutons de la page CONFIG fonctionnels
- Gestion du timer
- Clef cachée pour le GUESSER
- Version image
- Version joueur solo
- Gestion des statistiques